mampato

M. R.

Precio $ 1.000 Recargo Flete $ 70 Precio Perú S/ 10.00 Año VII Nº 268

12 DE MARZO DE 1973

SENSACIONAL CONCURSO

¿COMO ES LA VIDA EN LOS DESIERTOS?

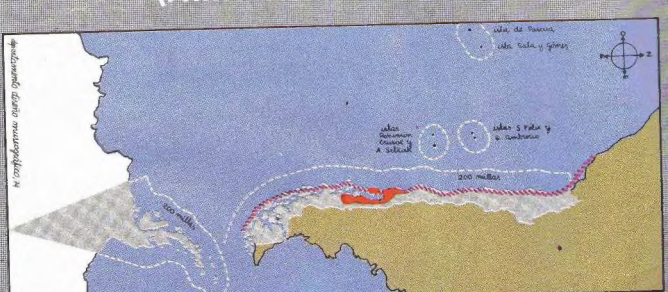
¿Quiénes Fueron Los Samurai?

segunda parte de cómo hacer un avión a motor

ESPECTACULAR FOTO DE UN DISCO VOLADOR A TODO COLOR

EL SAPITO VAQUERO O RANITA DE DARWIN

(rhinoderma darwini)



Conocido entre otros sapitos con el nombre de Ranita de Darwin, debe su nombre científico al sabio inglés Charles Darwin. Es un animal que se encuentra en lugares muy húmedos entre el musgo u hojarasca del suelo, adquiriendo el color del medio en que vive. Los hay de hermoso color verde, y otros grises y cafés. Su parte ventral es blanca o café con manchas negras. La hembra coloca sus huevos en masas gelatinosas, y una vez que han nacido las larvitas, el macho las traga, depositándolas en una bolsa especial (bolsa gutural), donde permanecen hasta su total desarrollo que demora cerca de tres semanas, para luego expelerlas. Es un animalito de fácil manejo en cautividad, y muy atrayente por sus curiosas costumbres. Sólo necesita un terrario, humedad y alimentación adecuada (especialmente los insectos).

LUIS E. PEÑA G.

mampato

268

Año VII - Santiago de Chile, 12 de marzo de 1975

CURIOSIDADES

CONCURSO

REPORTAJE CENTRAL

BIOSFERA CHILENA	2
SUMARIO	3
COMO HACER	
AEROMODELISMO (II)	4
HISTORIETA "UMPA PA"	9
FUTUROLOGIA	
LAS HERRAMIENTAS DE NUESTROS DIAS	13
CURIOSIDADES	17
HISTORIA	
SAMURAIS, CABALLEROS ANDANTES DEL JAPON	18
HISTORIETA "MAMPATO"	22
REPORTAJE CENTRAL	
LA VIDA EN EL DESIERTO DE ATACAMA	26
HISTORIETA "HOWARD FLYNN"	32
ACTUALIDAD TECNICA	37
EL RINCON DE RENA	38
CUENTO	
DON MATEO DE NUMERONIA	39
JUEGOS INFANTILES	41
AJEDREZ	44
HISTORIETA "LOS 4 DE LA ALBORADA"	45
DEPORTES	49
CONCURSO	52
NUESTRA PAGINA	54
DOCUMENTOS	
ARMADURAS JAPONESAS. SIGLOS XV Y XVI	56

Director: Vittorio di Girolamo. Jefe de Redacción: Cecilia Eyzaguirre E. Directora de Diagramación: Paulina Migliassi de Baeza. Representante Legal: Sergio Araos Bruna. Domicilio: Triana 849. Teléfono: 231575. Propietario: Editorial Lord Cochrane S. A. Derechos Reservados ©Mampato. Secretaria: Patricia Labarca de Hurtado.
Las revistas vendidas en las provincias de Tarapacá, Antofagasta, Aisén y Magallanes están afectas a recargo de flete.

el aeromodelismo

por PATRICIO AGUSTI

El vuelo circular (II parte)

Estimado amigo:
Después de la pequeña introducción al vuelo c i r c u l a r, daremos comienzo a la construcción del modelo.
Del mismo modo como lo hicimos con el planeador Spinner, en primer lugar haremos el trazado del plano a la madera, después puedes cortar el ala: es la mitad de la tabla de 1/4'. Entonces da forma a los extremos del ala, luego construyes el perfil.
Con el resto de la madera, recortas dos fuselajes, los pegas con cola para formar un fuselaje de más espesor.
En la nariz se pegarán dos trozos de madera dura, para la bancada del motor. Estos tendrán forma de cuña (fig. 1).
Como el ala pasa a través del fuselaje, haremos un calado con la forma del perfil. Una vez pegadas las bancadas y hecho el calado para pasar el ala, damos forma al fuselaje con lija, dejando más fino hacia la cola y con una sección ovalada.
Después puedes cortar el timón y pegarlo al fuselaje, dándole una inclinación de 10º más o menos, para que el modelo ejerza una fuerza centrífuga que le permita mantener los cables en tensión.
El estabilizador se cortará en balsa de 1/8'. A continuación redondeas el borde de ataque y afinas el borde de fuga, dándole un pequeño perfil. En seguida lo cortas para articularlo.
La articulación del timón de profundidad se logra de muchas formas; pero la más usual es hacerla con tiras de tela fina, seda, nylon, etc., y se pegan con neoprene formando una bisagra (fig. 2).
El tren de aterrizaje lo cortas en duro aluminio; las perforaciones son de 1/8'. Debes perforar juntas las dos patas y antes de doblarlas. El eje de la rueda será un perno de 1/8', sujeto a la pata con dos tuercas (fig. 3).

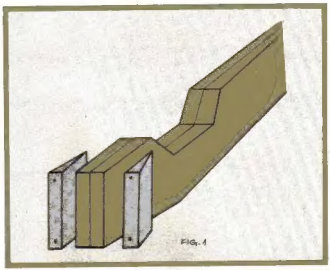


FIG. 1

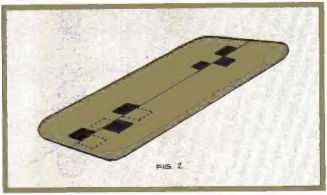


FIG. 2

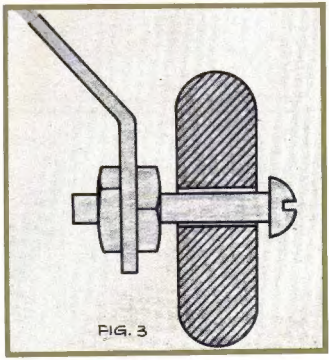
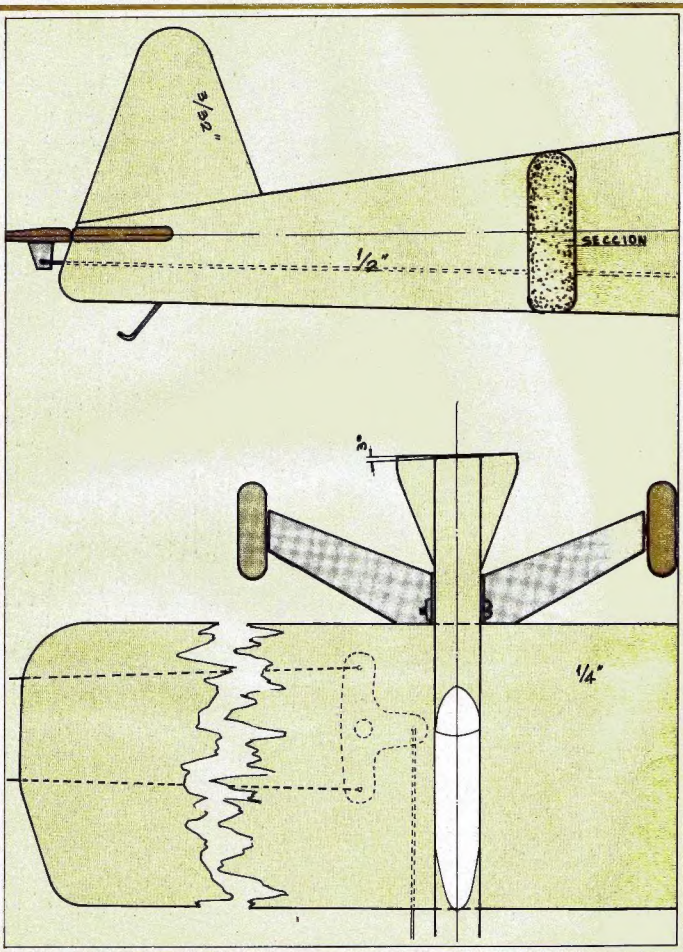
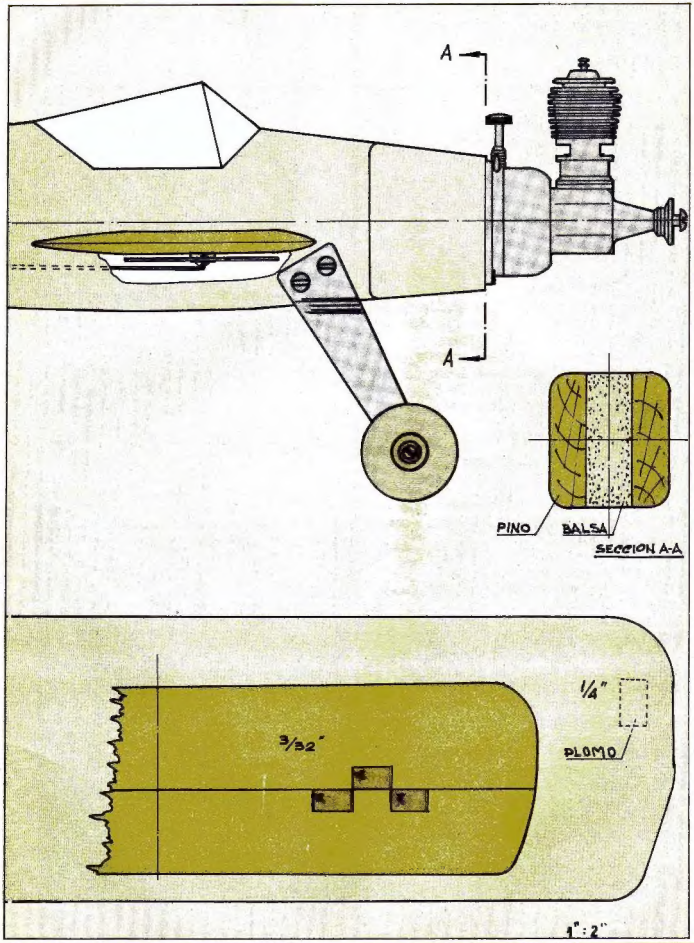


FIG. 3


3/32"
1/2"
SECCION
1/4"


A
A
PINO
BALSA
SECCION A-A
3/32"
1/4"
PLOMO
1":2"

Después puedes armar el modelo pegando el ala, estabilizador, tren de aterrizaje. El paso siguiente será construir e instalar los mandos.

Los Mandos

Como debes haber apreciado anteriormente, para los mandos necesitamos un "bellcrank", que construirás de duro aluminio. En el plano está de tamaño natural. El sistema del "bellcrank" está en la fig. 4.
El cuerno se construye de bronce y hojalata (fig. 5), y para instalarlo incrustas la hojalata en el timón de profundidad y doblas las puntas para asegurarlo.
Luego con el alambre de a c e r o unes el cuerno con el "bellcrank".
Es necesario colocar un pequeño trozo de plomo en el lado opuesto a los mandos para equilibrar el peso de los cables.
También debemos colocar un guía para los cables en el extremo del ala. Los cables tendrán un largo aproximado de 8 metros.
Ahora sólo te queda pintar, colocar el motor y . . . a volar . . .

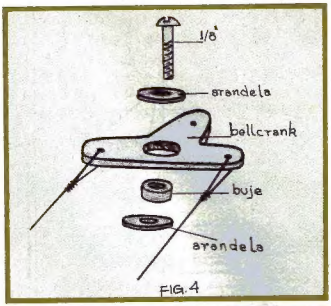


FIG. 4

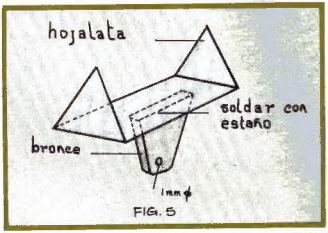


FIG. 5

Aprendiendo a volar

1. En primer lugar llenas el estanque de combustible (el motor cox 0.49 "baby-bee" lo trae incorporado).
2. Conectas una batería de 1,5 a 2 voltios o una pila de teléfonos a la bujía.
3. Una vez en marcha el motor, regulas la carburación.
4. Mientras el mecánico te sostiene el modelo, tomas la manilla.
5. Das la señal para que se inicie el vuelo.

El avión despega y . . .
Los modos de pilotar están en la fig. 6.
Amigo: un autor nos aconseja:

Un aeromodelista aislado nunca prosperará.

No te encierres en ti mismo, ni trates de inventar lo ya inventado. Un aeromodelista es un miembro de una colectividad, y no un genio solitario.

La continua práctica y la observación te harán llegar a ser un aeromodelista destacado.

Ya ves: sólo me quedaría recomendarte el CLUB DE AEROMODELOS DE SANTIAGO, donde hay excelentes aeromodelistas y muy buenos amigos, dispuestos a ayudarte en lo que necesites.

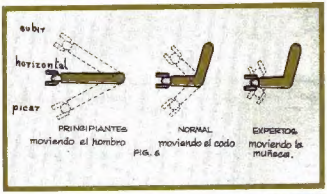
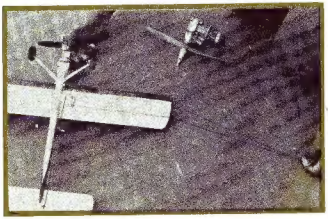
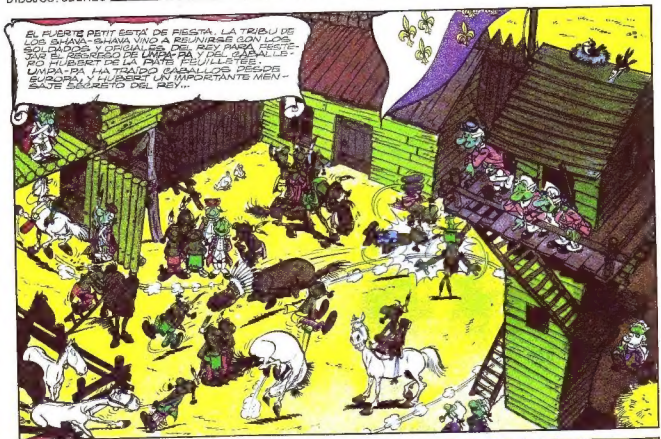


FIG. 6



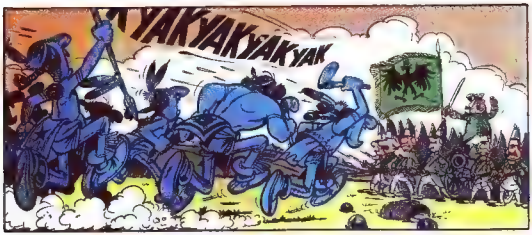
UMPA-PA CONTRA HÍGADO ENFERMO

DIBUJOS: UDERZO _____ TEXTO: GOSCINNY _____ EDICIONES LOMBARD, BRUSELAS



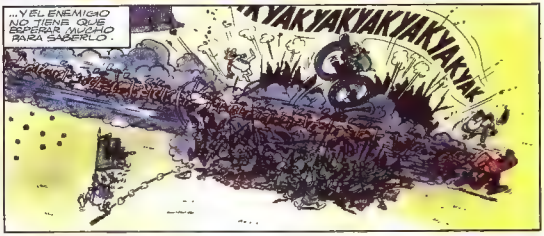
¡DIABLOS, HUBERT! FRANCAMENTE SU MENSAJE HA LLEGADO JUSTO A TIEMPO... ¡MIS FELICITACIONES!
¡UN EJÉRCITO CON EXTRAÑOS UNIFORMES, ACOMPAÑADO DE UN CAÑÓN, ATACA EL FUERTE!
¡ZAFARRANCHO DE COMBATE! ¡TODOS A SUS PUESTOS!
¡SEÑORES, ESTO ES LA GUERRA! ¡DISPAREN EL CAÑÓN!
¿EL CAÑÓN? ¿DÓNDE ESTÁ EL CAÑÓN?
¡YO NO SÉ DÓNDE ESTÁ EL CAÑÓN!
YO CREO SABER DÓNDE ESTÁ EL CAÑÓN.
VAMOS, VAMOS GALLINITAS, DEJEN EL LUGAR PARA LAS BALAS.
AL POCO RATO...
¡FUEGO!
¡FUEGO!
¡FUEGO!
¡FUEGO!
¿QUÉ PIENSAS DE ESTE FUEGO DE ARTILLERÍA, UMPA-PA?
UMPA-PA PIENSA QUE NO ENTIENDE EL JUEGO DE LOS ROSTROS PÁLIDOS. ENTRE NOSOTROS SÓLO LOS NIÑOS DE CORTA EDAD SE ENTRETIENEN LANZÁNDOSE BALAS.

¡ENVÍAN UN PARLAMENTARIO.
CLAC
¡LES PROPONGO UNA TREGUA!
USTED QUE ENTIENDE LENGUAS EXTRANJERAS... ¿QUÉ DICE ESE AMABLE OFICIAL?
NOS PROPONE UNA TREGUA.
YA, YA. LA TREGUA ES PARA RECOGER NUESTRAS PROPIAS BALAS. SE ACABARON LAS MUNICIONES. NO SE PUEDE SEGUIR LA BATALLA
BIEN, APROVECHAREMOS PARA RECOGER NUESTRAS PROPIAS BALAS.
PERO ¿COMO DIANTRES VAMOS A RECONOCER LAS NUESTRAS?
ESTÁN MARCADAS DE MANERA DIFERENTE.
ESTA GUERRA NO CONCIERNE A LOS SHAVA — SHAVA HERMANO. NOS VOLVEMOS AL CAMPAMENTO
PERO CLARO.
ACEPTAMOS LA TREGUA, PERO CON UNA CONDICIÓN QUE DEJEN SALIR A NUESTROS AMIGOS PIELES ROJAS.
¡NO! UDS. ESTÁN SITIADOS, NO PODEMOS DEJAR SALIR A NADIE!
¡GRAN-BISONTE VUELVE A SU CAMPAMENTO! ¡GRAN-BISONTE HA HABLADO
¡RECUERDEN SOLDADOS, ESTAMOS LUCHANDO POR EL REY DE PRUSIA!


YAKYAKYAKYAK

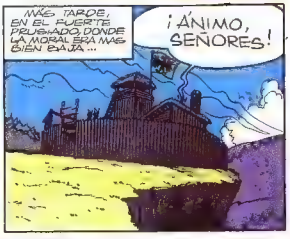
¡POBRES DESGRACIADOS!
¿USTED SE REFIERE A NUESTROS AMIGOS?

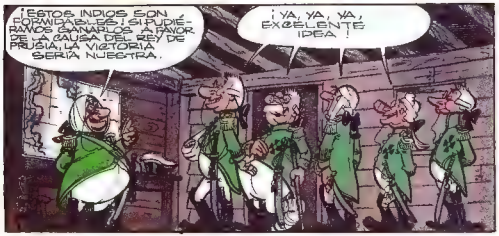
NO... TEMO POR EL ENEMIGO... NO SABE LO QUE LE ESPERA!
!


...Y EL ENEMIGO NO TIENE QUE ESPERAR MUCHO PARA SABERLO.
YAKYAKYAKYAKYAKYAK

¡MAGNIFICOS SOLDADOS ESTOS PIELES-ROJAS! ¡TORQUEN LA RETRETA!

TARAAA
TARARAAA
¡TOCAN RETRETA. ¡VIVA! HEMOS GANADO.
SI, PERO HAY QUE RECONOCER QUE LOS SHAVA-SHAVA NOS AYUDA BIEN UN POCO...


MAS TARDE, EN EL FUERTE PRUSIADO, DONDE LA MORAL ESTA MAS BIEN BAJA...
¡ANIMO, SEÑORES!


¡ESTOS INDIOS SON FORMIDABLES! ¡SI PUDIERAMOS GANARLOS A FAVOR DE LA CAUSA DEL REY DE PRUSIA, LA VICTORIA SERIA NUESTRA.
¡YA, YA, YA, EXCELENTE IDEA.

ENVIAREMOS DE INMEDIATO UN EMBAJADOR DONDE LOS SHAVA-SHAVA.
4
CONTINUARA

1

Las herramientas de nuestros días

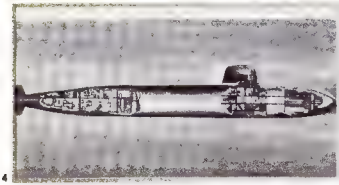
Herramienta, según la entenderemos aquí, es un utensilio que sirve para determinado fin o que ayuda al mejor desarrollo en la vida de los pueblos. ¿Cómo serán algunas de ellas en el futuro?

2

En la Prehistoria, por ejemplo, una flecha, un hacha, la fuerza humana o la fuerza animal fueron ayuda muy importante para que el hombre progresara. Las máquinas aéreas, marítimas o terrestres cumplen hoy ese mismo objetivo. Así sucedió con las diversas "herramientas" que el hombre inventó para viajar sobre el agua. Y sucede con aquellas que el hombre de hoy emplea, o empleará en el futuro para viajar sobre ese elemento o debajo de él.

En el curso de los tiempos, el hombre ha inventado diversas formas de navegación. Su primera embarcación fue seguramente un tronco flotante o un haz de juncos. Cuando el tronco

3



4

fue ahuecado o unido a otros para formar una balsa; cuando los juncos fueron amarrados en cada extremo, entonces nació la navegación.

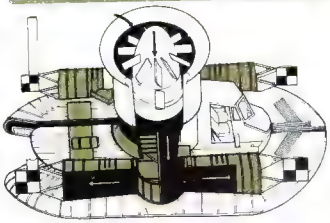
Hasta la aparición del avión transoceánico, el barco fue el único medio de comunicación entre un continente y otro, y a veces también de un lugar a otro del país, ya sea al bordear las costas o surcar ríos y lagos. El barco transportaba mercancías, riquezas, utensilios, costumbres, ideas y seres humanos de una nación a otra; llevaba exploradores y conquistadores: fue un factor esencial en la divulgación de las civilizaciones por el planeta.

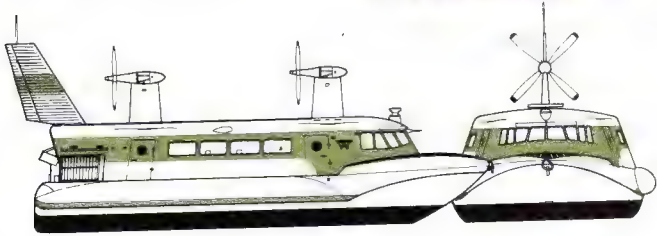
La técnica de la navegación fue evolucionando paulatinamente a medida que el hombre la

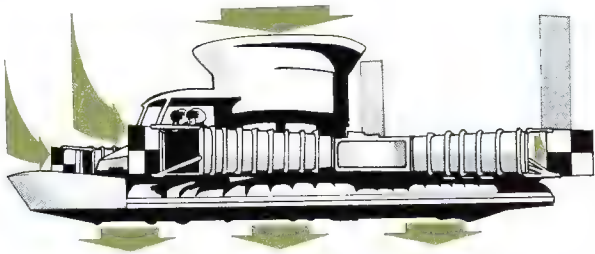
complementó con nuevos descubrimientos. Aprovechando su propia fuerza muscular y uniéndola al remo, logró avanzar con mayor rapidez. Luego aprovechó la fuerza del viento, y nació la vela, la cual, sujeta por un mástil, podía dar a una embarcación una rapidez mayor que la de muchos remeros juntos. Esto, unido posteriormente a la invención del timón y la brújula, abrió un nuevo camino en la historia de la navegación: el de los grandes descubrimientos geográficos. Luego los inventos se fueron sucediendo y perfeccionando cada día más, hasta el momento en que la madera fue reemplazada por el hierro y el acero, las velas por la máquina a vapor, para finalmente llegar al motor diesel y al motor atómico de hoy.

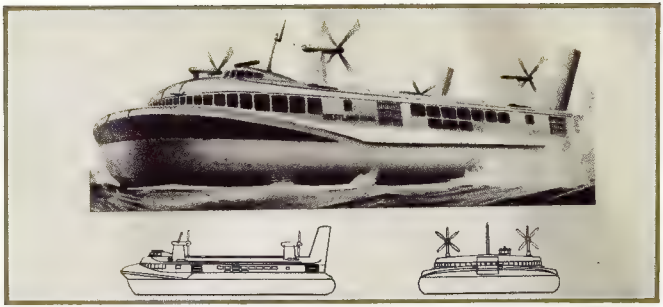
La energía nuclear se usó como arma de destrucción durante la segunda guerra mundial, pero los científicos se dedicaron a hacer de ella también un arma de progreso. Las posibilidades de la energía nuclear son inmensas: puede producir electricidad, calentar ciudades enteras, proporcionar vapor a industrias, servir para la propulsión terrestre, marina y aérea. Pero fue en el campo de la propulsión naval donde se logró una de las realizaciones más importantes, que inició una nueva etapa en la conquista del mar. El submarino atómico "Nautilus", fue el primero en realizar un recorrido subacuático bajo el casquete polar ártico

5


6


7


8



9 Hovercraft SHN 4, uno de los más grandes del mundo. Puede transportar a 566 pasajeros, o bien automóviles por un total de [illegible]

sin necesidad de reaprovisionamiento. Basándose en esta experiencia se han construido numerosos submarinos atómicos de distintos tipos y cada vez más evolucionados.

En cuanto a la navegación de superficie, la energía atómica ha sido aplicada casi en todos los campos. Y ya contamos con potentes barcos rompehielos, barcos mercantes, que son verdaderos laboratorios flotantes, portaaviones que pueden transportar más de cien aviones, con capacidad para 4.800 personas entre marinos y aviadores, gigantescos petroleros, etc.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Si bien es cierto que un buque nuclear ofrece mayores posibilidades que aquellos que utilizan los sistemas tradicionales de propulsión, su costo es tan alto que no puede competir aún con los anteriores. Pero podemos pensar que el futuro de la marina mercante, como ya lo es el de la de guerra, está en la propulsión nuclear. Se necesitarán años de estudios y experimentos, y también algunos fracasos. Pero sería ilógico pensar que un descubrimiento tan revolucionario como el de la energía nuclear quedase estacionado en este campo.

Hay que tomar en cuenta, por otro lado, la enorme competencia que ha significado el aumento de los vuelos transoceánicos para los transatlánticos, los cuales, por esta razón, tienen un porvenir bastante problemático. Parece que el futuro pertenece a transatlánticos de tonelaje medio, más ágiles, y que responda a la demanda de pasajes regulares. El "hovercraft", con su colchón de aire que se desliza encima del agua y también sobre la tierra y el "aliscafo" —que con sus cuatro aletas que son las que se apoyan en el agua y le permiten elevarse sobre ésta y alcanzar velocidades considerables— tienen un amplio futuro.

Lo cierto es que el hombre aún no se considera satisfecho de sus conquistas en el mar, y el desarrollo de la nave, que comenzó en los albores de la Prehistoria, no puede considerarse concluido.

Aún hoy, en el momento en que se navega por el espacio y se mira a Marte como una meta no inalcanzable, el mar continúa conservando su importancia.

L. R.

10 Aliscafo oceánico. Se apoya sobre sus cuatro aletas y mantiene fuera del agua el casco

11 El mesoscafo August Piccard que [illegible] desciende a 150 m de profundidad en el lago Leman

DISCO VOLADOR... EN COLORES

EL SAMURAI

caballero andante del Japón

por ISABEL WACHHOLTZ

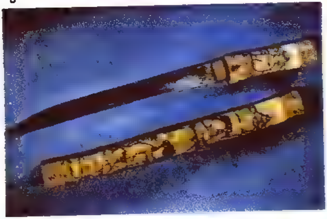
1

2

1 Mapa antiguo del Japón
2 Representación del prínc[illegible] Tokugawa y sus [illegible] familia Tokugawa [illegible] Japón desde 16[illegible] hasta 1868 [illegible] país de[illegible] exterior
3 Espada japonesa con empuñadura y vaina de marfil para practicar el harakiri
4 [illegible] guerrero [illegible] de Asano el edicto del Shogun [illegible] se les [illegible] darse

4

3



Transcurría el siglo XI. Como el Emperador del Japón encontrara grandes dificultades para mantener el orden en sus provincias, sus principales vasallos se transformaron, gradualmente, en poderosos señores feudales. Para hacerse respetar, reunieron en torno suyo a grupos de guerreros profesionales, que los ayudaban a someter a su control cada vez más territorio mediante incesantes guerras. Así nació la clase social de los samurai, casta fuertemente vinculada a su señor por lazos de lealtad y gratitud inquebrantables.

En el siglo XII, el príncipe Minamoto Yoritomo se convirtió en "Shogun" (Jefe de Palacio y Generalísimo del Imperio), estableciendo su sede en Kamakura, ciudad vecina a la actual Tokio. Al ejercer el dominio sobre todas las familias militares del Japón, llegó a transformarse en el verdadero gobernante de la nación, mientras el emperador continuaba residiendo en su palacio, pero reteniendo el poder sólo de nombre. Así, el gobierno pasó a ejercerse exclusivamente a través de los samurais hasta 1868

UN HOMBRE DE HONOR

¿Qué clase de hombre era este guerrero que llenó tantos siglos de la historia japonesa con sus proezas y actos heroicos, que no sólo moldeó nuevas formas de literatura, sino que influyó poderosamente en el alma nacional?

El samurai —como el caballero andante de Occidente— era, ante todo, un hombre de honor. Según el diccionario, honor significa cualidad moral que nos induce al cumplimiento de nuestros deberes, o también, gloria o buena reputación que sigue a la virtud, al mérito, o a las acciones heroicas. Para el samurai, el honor residía en la fidelidad a toda prueba a su señor, incluso hasta la muerte. Su conducta estaba regida por el espíritu marcial, que incluía la destreza atlética y militar, y el enfrentamiento sin temor en el combate. Pero eso no bastaba. Debía destacarse por su vida austera, su rectitud y su profundo sentido del deber. Todo esto conformaba un estricto código moral: el "Bushido".

Influenciado por las enseñanzas de Confucio, el samurai valoraba grandemente la piedad filial, o sea, el respeto y consideración para con sus padres, y la obediencia a la autoridad; pero, en caso de conflicto, el deber para con su señor venía primero, y el desafío al gobierno normal-

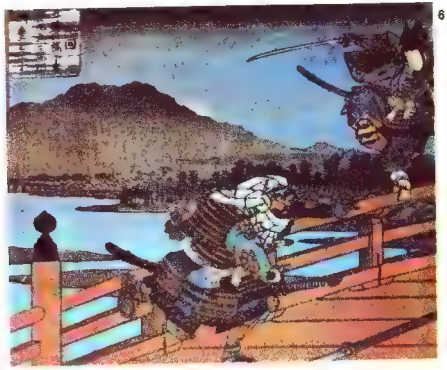
5

mente debía expiarlo suicidándose mediante el feroz rito del Hara-kiri.

Su orgullo eran tan acentuado que no perdonaba una afrenta a su honor, y estaba dispuesto a defenderlo quitándole la vida al ofensor, o quitándosela a sí mismo. En esto se apartaba del ideal cristiano prevaleciente en Occidente, que condena tanto la venganza como el suicidio.

Hasta tal punto se esforzaba en vivir de acuerdo con altos principios morales, que llegó

6



5. En la batalla aquí representada los guerreros japoneses hacen gala de su destreza como jinetes.
6. Lucha a muerte entre dos feroces samurais.
7. Samurai con atuendo y armas típicas.

a representar al "hombre superior" de que hablaba Confucio, y su obligación principal consistió en servir como ejemplo de virtud al pueblo

En 1871 se abolió legalmente la clase de los samurais, y el "Bushido" se convirtió en ideal de toda la nación. Cuando el emperador reemplazó al señor feudal como objeto de lealtad y sacrificio, los ideales caballerescos y heroicos pasaron a ser la base de la enseñanza moral en las escuelas. Fue el espíritu del samurai el que contribuyó al surgimiento del nacionalismo japonés, y mantuvo en alto el estado de ánimo de la población civil durante los peores momentos de la Segunda Guerra Mundial.

La historia siguiente ilustra cómo la fidelidad sin límites de estos guerreros hacia su señor les ganó el nombre de "hombres de la familia".

HISTORIA DE LOS 47 RONIN

La venganza de los 47 Ronin, los leales partidarios del Señor de Ako, figura entre los episodios más dramáticos de la historia japonesa.

El incidente comenzó en abril de 1701, cuando llegaron a Edo (hoy Tokio), la capital del Shogun, tres enviados imperiales desde Kioto. Como los tres señores provinciales designados para recibirlos ignoraban la etiqueta de la corte, se les ordenó consultar a un experto en estas materias, Kira Yoshinaka. Para asegurarse su cooperación, dos de ellos le hicieron pródigos regalos; pero el tercero, Asano Naganori, Señor de Ako, sólo le ofreció un presente simbólico. Kira se molestó, y no dejaba pasar ocasión de mofarse de la inexperiencia de Asano. Finalmente, éste dio rienda suelta a su ira reprimida en la misma sala de audiencia del palacio del Shogun, lanzándose puñal en ristre contra Kira, quien, sin embargo, escapó con heridas leves. Pero la grosera violación de etiqueta en que había incurrido Asano indignó al Shogun, quien lo obligó a suicidarse ese mismo día.

Al enterarse del suicidio de Asano, sus partidarios, encabezados por el samurai Oishi Yoshio, se reunieron en Ako para decidir cómo proceder en caso que debieran entregar el castillo. Contra la opinión de los demás, que se inclinaban por la resistencia, Oishi aconsejó prudencia, y finalmente el castillo se rindió.

Durante más de un año Oishi y sus partidarios vivieron en aparente retiro e hicieron creer a los espías de Kira que no pensaban en vengarse. Pero llegó el día en que Oishi decidió dar el golpe. El y los otros 46 Ronin, incluyendo a su hijo, se reunieron en Edo. En una noche de enero de 1703 atacaron la mansión de Kira matando al odiado adversario y ofreciendo su cabeza en la tumba de Asano. Cuando el Shogun se impuso de la represalia, sus simpatías se inclinaron hacia Oishi. No obstante, resolvió que no podía permitir a los 47 Ronin tomar la ley en sus manos y, en consecuencia, les dio la orden terminante de hacerse el Hara-kiri.

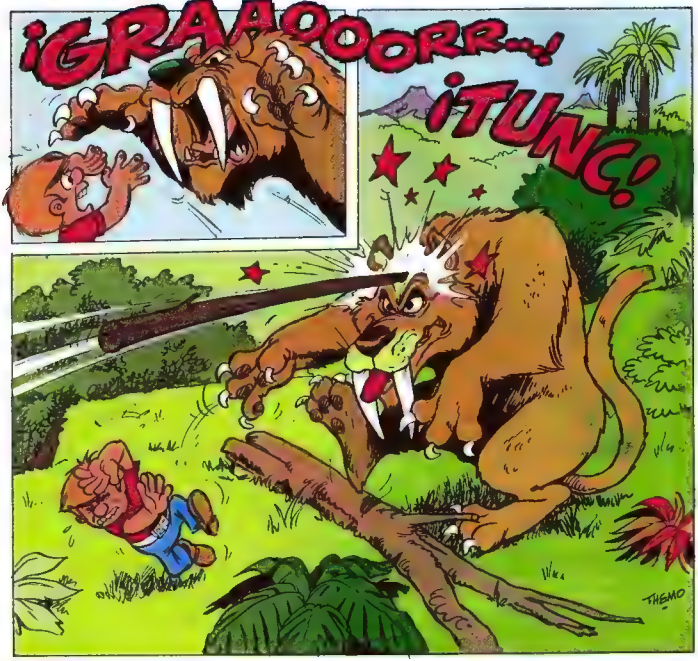
El incidente creó un revuelo inmenso en Japón. Las virtudes de los samurais, olvidadas durante largos años de paz, se afirmaron nuevamente. Son innumerables los poemas, ensayos y obras teatrales que describieron la terrible venganza.

7

Mampato

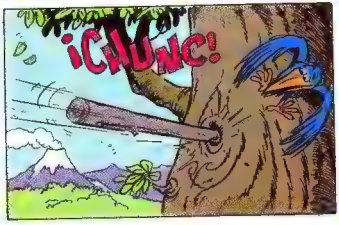
2

MAMPATO DECIDE VISITAR A SU AMIGO OGÚ EN LA PREHISTORIA, PERO ES ATACADO POR UN FEROZ TIGRE DIENTES DE SABLE.



mampato

POR THEMO LOBOS



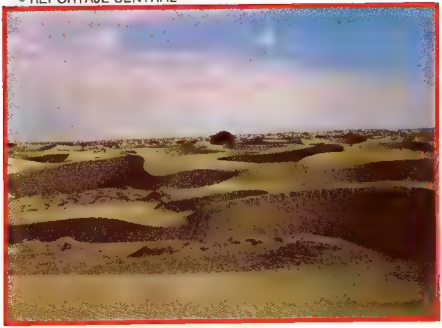
mampato

POR TREMO LOBOS

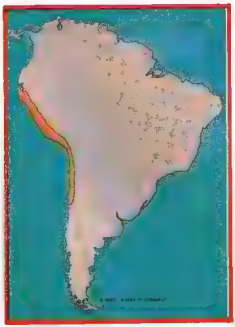
mampato

POR THEMO LOBOS

CONTINUARÁ...



Dunas errantes en el Perú

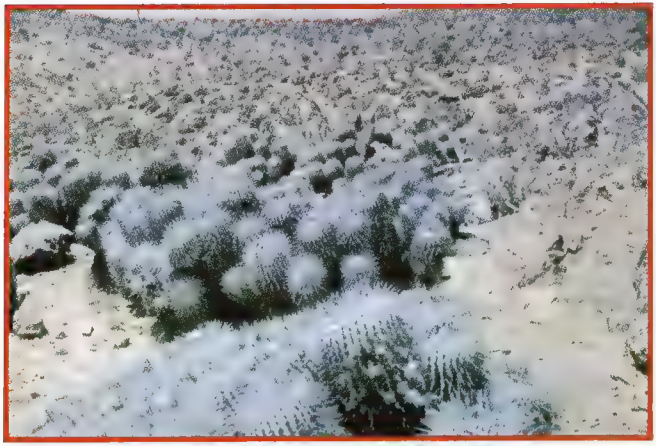


LA VIDA EN EL DESIERTO DE ATACAMA

Según los geógrafos, el desierto de Atacama se extendería desde el Perú hasta el río Copiapó. Pero... las condiciones desérticas se observan aún más hacia el sur y hacia el norte, lo que hace pensar que esos límites están un tanto restringidos. Diríamos que este interesante desierto se extiende desde el norte de Perú, (Piura), hasta algo más al sur del río Huasco.

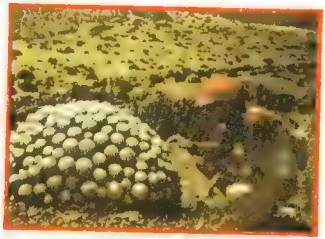
Las condiciones de vida en las áreas más áridas, donde llueve rarísima vez y tal vez ocurra una lluvia cada 20 o más años, son extremadamente pobres, pero siempre se encuentra alguna vida. En los lugares más áridos hay ciertos insectos bajo las piedras que yacen por milenios

Estos curiosos animalitos se alimentan del detritus vegetal que el viento acarrea desde lejanas zonas costeras y que acumula en los resquicios del suelo o entre las piedras. Estos insectos sirven de alimento a un extraño lagarto, sin nombre vulgar y que los científicos llaman **Phrynosaura**



Costa de acantilados con pequeña vegetación costera en la prov. de Atacama, Chile

Planta curiosa por su forma propia de la zona desértica.

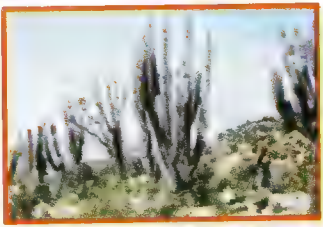


reichei. Del resto de la "cadena biológica" poco o nada se sabe con exactitud. Lo interesante es saber que aquí también hay vida.

Hacia el occidente, si recorremos este terreno, observamos que el desierto se cubre poco a poco de una vegetación dura y de apariencia seca, son arbustos que están vivos y que sólo esperan alguna humedad para dar sus flores y sus frutos. Sin embargo, bajo estas plantas se acumulan diversas especies de insectos, y hay lagartos y ratas. Podemos a la vez observar una que

otra ave. Si se sigue subiendo vemos aparecer otros tipos de plantas, y el ambiente se va haciendo más benigno: se perciben los enormes "cactus candelabros" **(Brawningia candelaria)**, y aquí las lluvias son más frecuentes y la vida aparece en forma más establecida. Esta es la pre-cordillera de los Andes.

Avanzando hacia el sur, la vegetación se hace, poco a poco, más abundante, en especial hacia la zona de la costa. Este fenómeno es debido a que por lo general las nieblas costeras son frecuentes, lo cual mantiene una vegetación de arbustos, a veces exuberantes. ¿Qué plantas son las que dominan aquí? Tal vez las más llamativas son los cactus, de los cuales hay variadas especies, desde enormes esferas punzantes, llamadas "sandillones", hasta alargados ejemplares columnares. Hay pequeños que pasan gran parte de la vida enterrados y otros que crecen en "colonias" formando medias esferas de gran tamaño y se denominan **copiapoa**, que reúne gran número de especies típicas de esta zona. Es difícil conocer los años que puede tener una de estas plantas, pero se estiman en algunos centenares.



Otra planta característica [illegible] de Atacama

Aparecen las más hermosas flores

Es usual que cada 5, 8 ó 10 años se produzcan lluvias en la parte sur de este desierto, lo cual es algo más frecuente en la zona costera: entonces las semillas y bulbos, mantenidos en letargo, empiezan a absorber el agua, para luego desarrollar sus raíces. Se empiezan a ver enormes extensiones cubiertas de una alfombra verde, y si el año ha traido buenas lluvias, bien distribuidas, a lo menos tres, aparecen las más hermosas y delicadas flores.

La vida entonces parece bullir en todo lugar:

Detalle de la copiapoa (foto)

llegan las aves; aparecen insectos de las más diversas formas; los zorros encuentran buen alimento en semillas, insectos y lagartijas, y los guanacos bajan de la cordillera a saborear el delicado pasto. Y así el desierto se ha transformado.

Estas alfombras florecidas se mantienen, a veces, desde septiembre hasta enero, y esto depende de las nieblas marinas que diariamente cubren la zona en la noche y en gran parte de la mañana: es lo que se llama "camanchaca". Cuando estas nieblas son arrastradas por el viento seco del SO, rápidamente todo desaparece. Las plantas apenas alcanzan a semillar y los insectos a procrear, y todo muere en un mes

Miremos ahora hacia el norte. Pasando la frontera de Chile todo sigue igual, con algunas variaciones a medida que nos alejamos. Aparecen dunas caminantes en forma de medias lunas; sigue el desierto casi absoluto cortado por áreas de mayor vegetación llamadas "lomas", para transformarse en una estepa, muy al norte del Perú, y morir en lo que se denomina desierto de Sechura. Más al norte aparece la cuenca del río Guayaquil con sus selvas tropicales.

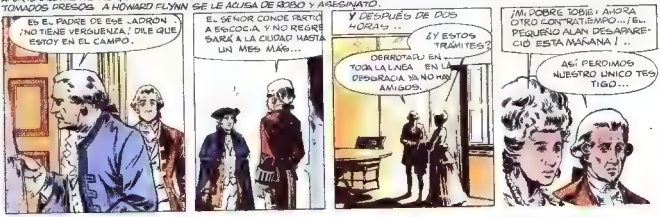
El desierto de Atacama está cortado por valles y cajones que son el resultado de la erosión producida por las aguas que vienen de la cordillera. Muchos de estos valles son muy fructíferos, y el hombre ha sabido cultivar en ellos diversas hortalizas y frutales, aprovechando su clima templado.

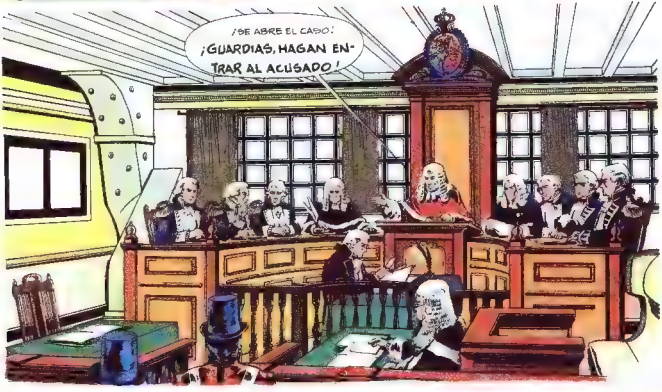
En Chile tenemos, entre otros, los valles del río Huasco, Copiapó, Loa, Camarones, Azapa, Lluta, etc., que ofrecen olivares, frutales, alfalfares, etc. Hacia el Perú hay hermosísimos valles como el de Tacna, Maquehua, Camaná, Pisco, etc. que, como están en latitudes más tropicales, ofrecen también cañares de azúcar y algodoneros, fuera de frutales diversos.

L.E. Peña

HOWARD FLYNN

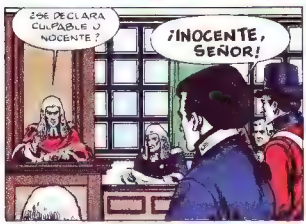
AFORTUNADAMENTE HOWARD FLYNN Y EL GRUMETE FUERON LLEVADOS POR UN BARCO HOLANDÉS HASTA PORTSMOUTH, DONDE FUERON TOMADOS PRESOS. A HOWARD FLYNN SE LE ACUSA DE ROBO Y ASESINATO.





CONSERVE SU SANGRE FRIA . HAREMOS LO IMPOSIBLE POR LIBRARLO.

.. EN CONSECUENCIA, EL TENIENTE HOWARD FLYNN ES EN VIADO FRENTE A LA CORTE MARCIAL DE PORTSMOUTH PARA RESPONDER A ESTAS ACUSACIONES

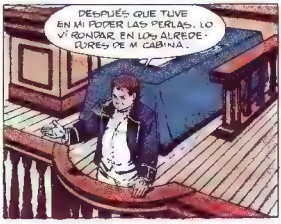

¿SE DECLARA CULPABLE O INOCENTE ?
¡INOCENTE, SEÑOR!

EXCEPCIONALMENTE, LORD Y LADY FLYNN SON AUTORIZADOS PARA PRESENCIAR LOS DEBATES...

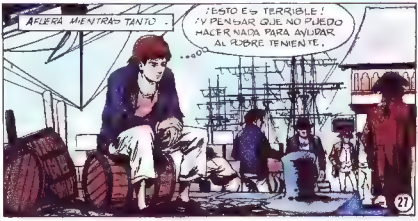
¿LA TESIS DE SNACKBULL NO ES MAS QUE UNA SARTA DE MENTIRAS, POR QUÉ NO PUDO HABER SIDO EL CONTRAMAESTRE, DESAPARECIDO TAN MISTERIOSAMENTE, EL LADRÓN DE LAS PERLAS?

¡ABOGADO, LO LLAMO AL ORDEN! TALES INSINUACIONES SON INTOLERABLES. QUE PASE EL PRIMER TESTIGO ..

PERO EL COMANDANTE SNACKBULL ES CATEGÓRICO EN SU DECLARACION.
DESDE LA PARTIDA EL TENIENTE FLYNN MOSTRÓ UN ESPIRITU DE REBELDIA...


DESPUÉS QUE TUVE EN MI PODER LAS PERLAS, LO VI RONDAR EN LOS ALREDEDORES DE M CABINA.

¡MALDITO MENTIROSO!
¡QUE EL CIELO TE CONFUNDA!


AFLIGIDA MIENTRAS TANTO ..
¡ESTO ES TERRIBLE! ¡Y PENSAR QUE NO PUEDO HACER NADA PARA AYUDAR AL POBRE TENIENTE..
27

¿ÉL AQUÍ? ¿CÓMO ES QUE NO FUE LLAMADO AL PROCESO COMO TESTIGO?
LO SEGUIRÉ... ES NECESARIO QUE LE HABLE...
A PESAR DE LOS RIESGOS QUE PUEDA CORRER YO MISMO...
DESPUÉS DE 5 HORAS DE DEBATE...
ENTRE NOS, PAMELA LA DELIBERACIÓN TERMINÓ SERA D'CTADO E... VEREDICTO
DE PIE, SEÑORES... ¡LA CORTE!
¡RECONOCIDO CULPABLE POR UNA MAYORÍA DE MIDAD, EL ACUSADO ES CONDENADO A LA DEGRADACIÓN Y A LA PENA DE MUERTE EN LA HORCA
¡SABRÉ MORIR CON CORAJE! OTRA VEZ, GRACIAS, ABOGADO POR VUESTRO MAGNÍFICO ALEGATO...
E-LA TARDE...
NO TODO ESTÁ PERDIDO... PUEDE QUE UN ÚLTIMO TRAMITE...
¿SOLO QUEDA UNA NOCHE. ES BIEN CORTA!
PSST. SEÑOR
¡ENCONTRÉ A BUTCHER! SOLO EL "BUSCO" PUEDE AÚN SALVAR AL TENIENTE...
¡ESTÁS LOCO! ¿BUTCHER VIVO? ¡ES IMPOSIBLE!

POR TEMOR A LA POLICÍA, EL CONTRAMAESTRE LO ESPERA OCULTO EN VUESTRO COCHE
POR SUERTE, AL CONTACTO CON EL AGUA RECUPERÉ LOS SENTIDOS
COMENCÉ A NADAR CON LA ENERGÍA DE UN DESESPERADO. COMO SOY FUERTE Y RESISTENTE...
SE DESHIZO DE MÍ PARA QUEDARSE EL SOLO CON LAS PERLAS ROBADAS
DESPUÉS DE HORAS DE ESFUERZOS SOBREHUMANOS, FUI RECOGIDO AL ALBA, POR PESCADO
EN ARRIESGARME AL PATÍBULO
EL HECHO QUE CONFIESE LO REDIMIRÁ Y SALVARÁ AL TENIENTE...
LA CORTE
VIDA Y DEL HONOR DE UN INOCENTE
TRATA DE UNA MALA JUGADA
¿EH? ¡UN APARECIDO!

¿ESA ES TODA LA ALEGRÍA QUE SIENTES AL VOLVER A VER A TU CÓMPLICE? VENGO SIMPLEMENTE A COBRAR MI PARTE...

POR SUPUESTO... AQUÍ ESTÁN LAS PERLAS... ME EXPLICARÁS CÓMO DESPUÉS DE TU ACCIDENTE

MÁS TARDE. CADA LOSA A SU TIEMPO

¡PERFECTO! LA CUENTA ESTÁ HECHA Y SÓLO FALTAN LAS QUE OCULTASTE EN LA GUERRERA DEL TENIENTE...

¡BASTA DE CRÍMENES, ASESINO!

¡SNACKBULL, RESPONDERÁ DE SU IGNOMINIA ANTE LA JUSTICIA DEL REY!

PERO CUANDO EL NUEVO DÍA COMIENZA A ACLARAR...

¡DIOS MÍO! ¿SERÁ YA EL INSTANTE SUPREMO?

TODO SE ARREGLÓ.

¡GRACIAS AL GRUMETE, TU INOCENCIA QUEDÓ DEMOSTRADA!

TRES DÍAS DESPUÉS...

¡DESPUÉS DE ESTA PESADILLA, LA VIDA ES BELLA, TENIENTE!

SOBRE TODO QUE HAREMOS NUESTRO PRÓXIMO VIAJE JUNTOS EN EL MISMO BARCO.

FIN

LABORATORIO METEOROLOGICO VOLANTE

Por Magdalena Faludi

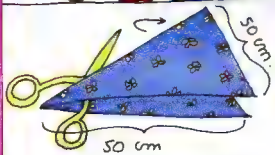
Con su "trompa" en forma de aguja, el transporte "Hércules" de la Real Fuerza Aérea británica sondea los secretos de las condiciones atmosféricas al ser incorporado al servicio meteorológico de la RFA en Farnborough. La "trompa" del avión alberga los instrumentos más avanzados del mundo para medir y registrar, a distancia, las perturbaciones que se producen en la atmósfera, por la rotación de las hélices y el desplazamiento del avión mismo.

Este laboratorio volante, de un costo de muchos millones de libras esterlinas, lleva también a bordo un proyector laser y una cámara especial para tomar vistas tridimensionales de "muestras" cilíndricas de nubes. Esto permitirá a los científicos de Farnborough contar y medir cada gota de humedad contenida en las muestras e investigar la formación de precipitaciones, siendo ésta la primera vez que se ha logrado conformaciones naturales de nubes.

El "Hércules" forma parte del servicio meteorológico de la Real Fuerza Aérea británica, conjuntamente con otros dos aviones, como parte de un programa susceptible de contribuir a predicciones meteorológicas más precisas y de mayor alcance, y a una mejor comprensión de numerosos fenómenos atmosféricos y de turbulencias que se producen con tiempo despejado.

Pañuelo para el sol

A. Necesitas
50 cm. de percala o popelina 70 cm. de huincha zig-zag 25 cm. x 3 cm. de esponja de gada

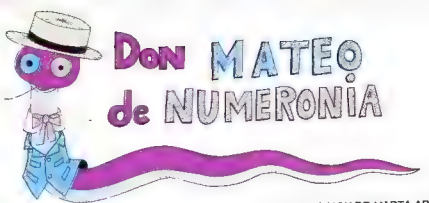


1. Corta un cuadrado de 50 cm. x 50 cm. Traza 1 diagonal entre dos esquinas opuestas. Así obtendrás 2 triángulos.

2. Con puntada chica, haz un dobladillo delgado por todo el contorno de triángulo. Con el otro puedes hacer otro pañuelo para tu hermana chica.

3. Cose a huincha zig-zag al borde del lado más largo (la diagonal que cortaste). Así mismo (lado por el revés y bien centrado) al medio, coloca el trozo de esponja. Fija con 5 costuras paralelas a lo largo con puntada de máquina.

4. El pañuelo se amarra atrás. La esponja le da a tu pañuelo consistencia y forma. Te va a ser muy útil y se te va a ver muy bonito.



DON MATEO de NUMERONIA

TEXTO DE MIGUEL ARTECHE — ILUSTRACION DE MARTA ARMANET BESA

Hace muchos, pero muchísimos años, cuando las culebras usaban chaleco, había en el reino de Numeronia un hombre llamado Mateo, que, de tanto pensar y pensar y pensar en números, hablaba en números, comía en números y respiraba en números. En lugar de decir, por ejemplo: "Tengo hambre", decía: "6"; y cuando se le preguntaba qué edad tenía, respondía: "777 menos 627". Si pasaba cerca de él un niño, lo llamaba del siguiente modo: "¡64 dividido por 8!". Era muy flaco, muy alto, y tenía una gata negra que respondía al nombre de Centena, dos moscas a las cuales había enseñado a restar, y un círculo que multiplicaba durante la primavera.

Los niños y las niñas huían de él porque era agrio como un limón, muy egoísta, y frío como la luna fría. Para don Mateo, los niños eran el número 8, o el 7, o el 9, o el 10. Y les explicaba que los caramelos no eran caramelos:eran el número 84, que los bombones no eran bombones: eran el número 66: que los besos no eran besos: eran el número 22; que las nubes no eran nubes, sino restas; y los soles, sumas; y los ríos, divisiones; y los mares, multiplicaciones. Y como los niños no comen el número 84, ni el número 66, y cuando miran las nubes piensan que son cabellos blancos que vuelan, y cuando se bañan en los ríos creen que se bañan en estrellas, y cuando entran en el mar pisan espigas de trigo azulado: huían de él apenas asomaba su nariz, que tenía la forma del 1, allá en su casa situada en la Avenida Capicúa.

Sin embargo, el rey de Numeronia, Guarismo X, lo respetaba, y solía llamarlo a palacio para pedirle consejo, sobre todo cuando se le presentaba alguna situación que no podía resolver. Y en cierta ocasión —las crónicas destacan el hecho como un acontecimiento singular y numérico—, interrogado don Mateo acerca de cómo podría eliminarse el odio que semana a semana aumentaba en Numeronia, no supo qué contestar. Balbuceó algunas cifras, repitió otras, y enmudeció. El hijo del Rey, que oía la conversación detrás de las rojas cortinas de la sala del trono, se acercó a don Mateo, y le dijo suavemente: "Hay una sola forma de borrar el odio". El Rey, sorprendido, esperó la respuesta de don Mateo. Este sólo atinó a decir: "7 elevado al cuadrado, multiplicado por 6, dividido por 5...". El Rey Guarismo X pensó que don Mateo se había vuelto loco, y enfurecido ordenó que se le fusilara con balas numeradas. Pero el niño intercedió por él: "No quiero que muera, oh señor", suplicó. "Yo lo curaré".

Y tomándolo de la mano, lo llevó hasta su real sala de juegos, lo miró profundamente a los ojos, y repitió: "Hay una sola forma de borrar el odio. ¿Cuál es?", preguntó. Y don Mateo contestó: "Cuatro, cuatro, cuatro, cuatro". El niño, entonces, alzó la mano derecha, trazó en el aire un círculo que se llenó súbitamente de fuego, untó un dedo en el fuego, y con él dibujó cuatro letras sobre la frente de don Mateo.

Y, por primera vez en cincuenta años, de los labios de don Mateo brotó la palabra amor. FIN

DESDE EL PRÓXIMO NÚMERO CONOCERÁS A UN NUEVO PERSONAJE LUC ORIENT EN...

LOS DRAGONES de FUEGO

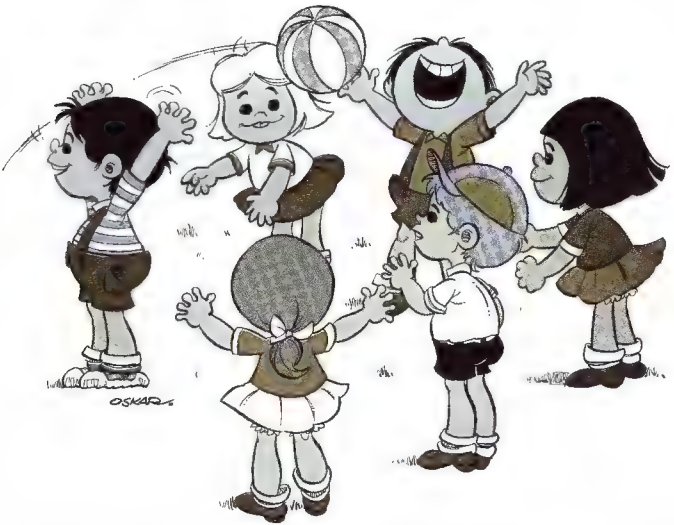
¿A qué jugamos?

MARGARA URETA y C. EYZAGUIRRE — Dibujos: OSKAR

Hoy vamos a jugar al "DESCONFIO". Pueden jugar todos los niños que quieran, y lo único que necesitan es una pelota, que ojalá sea de trapo para que no se sienta el ruido que hace al recibirla.

Los niños se colocan formando un semicírculo bien separados unos de otros. De los jugadores se elige uno como "lanzador", el cual se coloca delante del semicírculo dando la espalda al grupo. El resto de los participantes se quedará quieto y en silencio.

El lanzador —siempre de espalda a los jugadores— arroja la pelota hacia ellos. El niño que está más cerca de la pelota lanzada, la toma y vuelve a quedarse inmóvil. Al mismo tiempo todos los jugadores —incluso el que tiene la pelota— se llevan las manos hacia atrás. Cuando están todos con las manos en la espalda, uno del grupo grita: "Puede". Entonces el lanzador se da vuelta y debe adivinar quién tiene la pelota. El lanzador dice: "Desconfío que fulano tenga la pelota". Tiene sólo tres oportunidades para adivinar quién la tiene. Si acierta puede elegir a alguien que lo reemplace; si pierde seguirá de lanzador hasta que tenga mejor suerte.



recortando con la mente

En este juego debes recortar **mentalmente** las figuras en dos partes, para luego formar una nueva figura. Con cada una de las figuras dadas (1 - 2 - 3) deberás formar un **rectángulo**. Cada figura está rodeada de números, y el corte debe hacerse mentalmente trazando una línea imaginaria entre 2 números. Sólo puedes hacer un "corte".

Verás, en el ejemplo, que si "cortas" entre los puntos 5-16 y trasladas mentalmente el trozo de la izquierda hasta hacerlo calzar con el de la derecha, el rectánculo quedará formado. Lo mismo debes hacer con los ejercicios dados.

1. Corte del punto ☐ al punto ☐
2. Corte del punto ☐ al punto ☐
3. Corte del punto ☐ al punto ☐

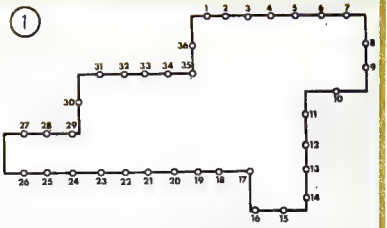
EJEMPLO:

SOLUCIONES:

1. Del punto 3 al punto 17.
2. Del punto 11 al punto 21.
3. Del punto 7 al punto 17.

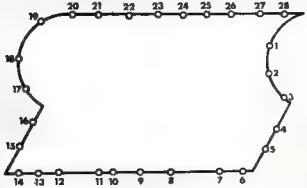
EJERCICIOS:

1



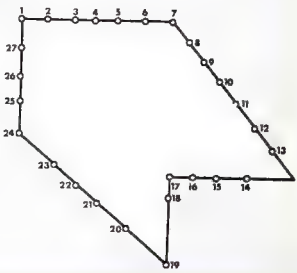
Corte

2



Corte

3



Corte

ajedrez

Curso de ajedrez (6)

Así se denominan las casillas de las blancas.

Negras

8TD	8CD	8AD	8D	8R	8AR	8CR	8TR
7TD	7CD	7AD	7D	7R	7AR	7CR	7TR
6TD	6CD	6AD	6D	6R	6AR	6CR	6TR
5TD	5CD	5AD	5D	5R	5AR	5CR	5TR
4TD	4CD	4AD	4D	4R	4AR	4CR	4TR
3TD	3CD	3AD	3D	3R	3AR	3CR	3TR
2TD	2CD	2AD	2D	2R	2AR	2CR	2TR
1TD	1CD	1AD	1D	1R	1AR	1CR	1TR

Blancas

Antes de comenzar a jugar, conviene que sepas cómo se denominan las casillas del tablero tanto por parte de las blancas como de las negras. De esta manera podrás reproducir cualquier partida, como, por ejemplo, las que aparecerán en MAMPATO o en los periódicos durante el desarrollo del Campeonato del Mundo, que comenzará a jugarse el primero de junio de este año, en Manila (Filipinas), entre al actua campeón, Fischer, y el desafiador, Karpov

Supongamos que Fischer lleva las blancas, y parte con 1 P4R. Esto significa que el campeón ha movido su peón del rey a la casilla 4 rey **de las blancas.** Y si Karpov contesta 1... P4AD, ha llevado su peón alfil dama a la casilla cuatro alfil dama **de las negras.**

Esta manera de iniciar el juego, por parte de las negras, se llama **Defensa Siciliana.**

Walter Ader
Maestro Nacional

Así de denominan las casillas de las negras.

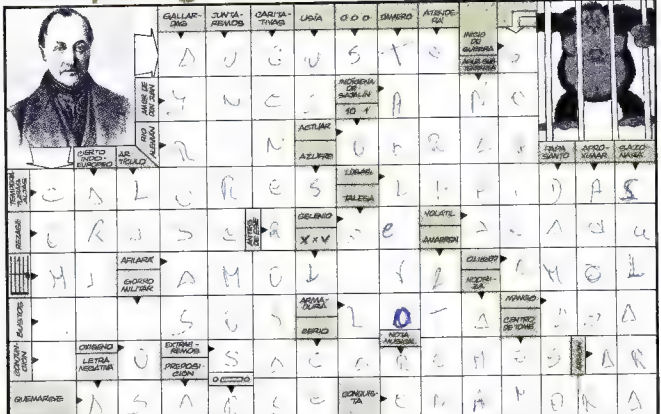
Negras

1TD	1CD	1AD	1D	1R	1AR	1CR	1TR
2TD	2CD	2AD	2D	2R	2AR	2CR	2TR
3TD	3CD	3AD	3D	3R	3AR	3CR	3TR
4TD	4CD	4AD	4D	4R	4AR	4CR	4TR
5TD	5CD	5AD	5D	5R	5AR	5CR	5TR
6TD	6CD	6AD	6D	6R	6AR	6CR	6TR
7TD	7CD	7AD	7D	7R	7AR	7CR	7TR
8TD	8CD	8AD	8D	8R	8AR	8CR	6TR

Blancas

R = Rey. D = Dama. A = Alfil. C = Caballo. T = Torre. P = Peón.

mampatograma

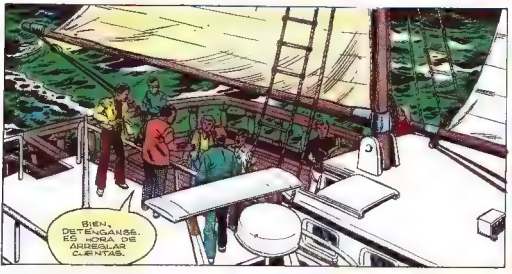


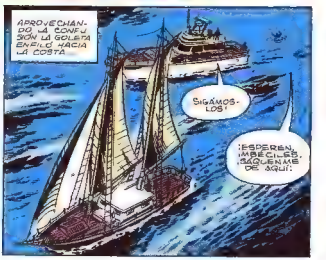
(Solución en el número siguiente)

los 4 de la "Alborada"

Capítulo IV

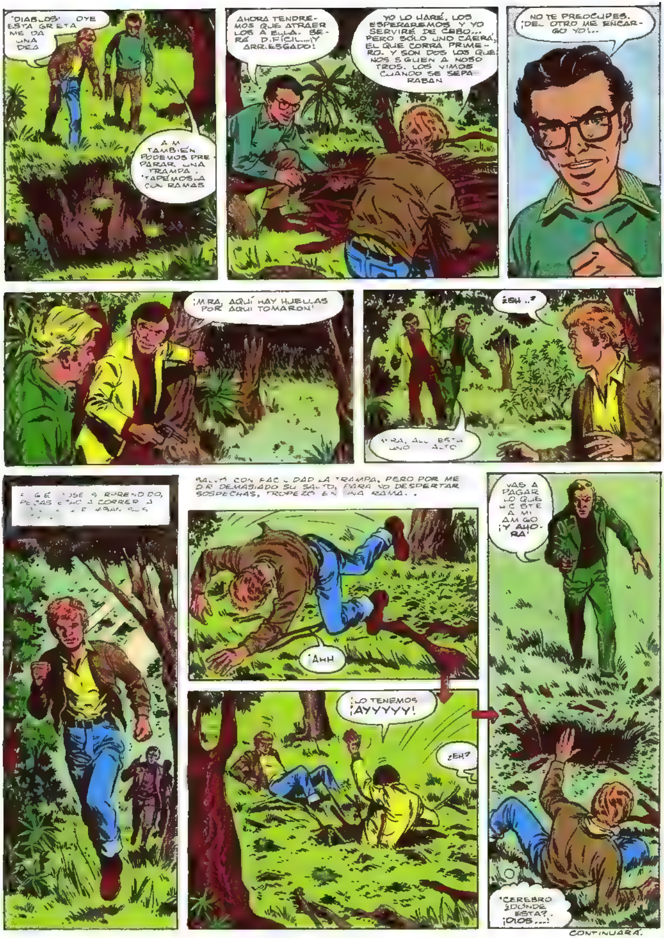
RESUMEN- Para evitar responder ante el jefe de su banda, por un cargamento de cocaína que le fuera robado, "Chico" Hernández contrata la "Alborada" para que lo lleve hasta Juan Fernández. Sin embargo, la huida es descubierta, y son alcanzados por el poderoso yate del jefe antes que consigan desembarcar





A MEDIDA QUE SE ACERCABAN A LA ISLA, LOS TRIPULANTES DE LA "ALBORADA" MANIOBRABAN FRENÉTICAMENTE PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DE FONDEO...
¡PREPAREN EL BOTE! PECAS, ECHA ALGUNAS CUERDAS A ÉL! ¡NOS SERÁN DE UTILIDAD!
INSTANTES DESPUÉS, LOS MUCHACHOS JUNTO A "CHICO" HERNÁNDEZ, ABANDONABAN LA GOLETA. Y MUY A TIEMPO, PUES YA EL YATE DE LOS CONTRABANDISTAS SE ACERCABA VELOZMENTE...
TAL VEZ PODAMOS ALCANZAR POR TIERRA, EL POBLADO QUE HAY EN LA BAHÍA CUMBERLAND. ALLÍ PODEMOS PEDIR AYUDA!
¿ESTÁ LOCO? SUS "AMIGOS" ESTÁN ARMADOS. ¡PODRÍAMOS PROVOCAR UNA MATANZA! NO, ESTO TENEMOS QUE ARREGLARLO NOSOTROS MISMOS.
DEBEMOS SEPARARNOS! ASÍ LOGRAREMOS QUE ELLOS DIVIDAN SUS FUERZAS PECAS Y "CEREBRO" FORMARÁN UN GRUPO. ¡HELGA Y ESTE RENACUAJO IRÁN CONMIGO
¡NO HAY NECESIDAD DE OFENDER...!
MIRA, ENANO... CIERRA LA BOCA SI NO QUIERES QUE TE ABANDONEMOS A TU SUERTE! ¡POR TU CULPA ESTAMOS METIDOS EN ESTE LÍO Y... ¡DIABLOS!
BANG
PRONTO, NO PERDAMOS TIEMPO.
LOS MALEANTES YA SE ACERCABAN A LA COSTA, Y MOMENTOS DESPUÉS DESEMBARCABAN EN LA ISLA.
¡SE HAN DIVIDIDO! BIEN, NOSOTROS HAREMOS LO MISMO. EL PILOTO SE QUEDARÁ AQUÍ, PARA IMPEDIRLES LA RETIRADA A LA GOLETA Y ADEMÁS PARA CUIDAR NUESTRO BARCO... VAMOS!
ENTRETANTO, A CIENTOS DE KILÓMETROS DE DISTANCIA, EN VALPARAÍSO...
¿NO TE DIJE QUE NO ERA BICARBONATO LO QUE VENÍA EN ESAS BOLSAS QUE ESTABAN EN LA MALETA QUE LE ROBAMOS AL "GIL" ESE, VIEJITA?... ¡ES COCAÍNA Y DE LA BUENA! HABLÉ CON UN AMIGO EN EL PUERTO Y ME VAN A CONSEGUIR UN COMPRADOR!
¡NO SÉ, PERO NO ME GUSTA ESTO! NOSOTROS SOMOS LADRONES HONRADOS. ¡NO NOS DEDICAMOS A ESTAS PORQUERÍAS!
TOC TOC
NO SEAS TONTA. CON LO QUE SAQUEMOS DE ESTO, NOS PODEMOS COMPRAR UN NEGOCITO Y RETIRARNOS. ¡NOS ASEGURAREMOS NUESTRO FUTURO!... ¿EH?... ¿GOLPEAN?

¿DON MAMERTO? NOS ENVÍA SU AMIGO, EL "GARRAFA"... ¿DÓNDE ESTÁ LA MERCADERÍA?
PASEN, CABALLEROS. AQUÍ LA TENGO
MIRA LA MUJER RESPONDE A LA DESCRIPCIÓN QUE DIERA "CHICO"
SÍ YA ME DI CUENTA. SON ELLOS, SIN DUDA
AQUÍ ESTÁ... ¿EH? ¿QUÉ LES PASA?
¡SABEMOS QUE ESTA MERCADERÍA LE FUE ROBADA A UNO DE NUESTROS HOMBRES! ASÍ QUE ES HORA DE PONER FIN A ESTA COMEDIA DE ERRORES.
BUENA, COMPADRE LA FRASECITA QUE SE MANDÓ!... ¿DE DÓNDE LA SACÓ?
LA ESCUCHÉ EN LA TELE. BIEN, PONGAN TODO EN LA MALETA Y ACOMPÁÑENNOS.
PERO AL SALIR CON LA ATERRORIZADA PAREJA DE PILLOS, HASTA EL AUTOMÓVIL QUE LOS ESPERABA FRENTE A LA CASA...
¡CUIDADO, POLICÍAS!
¡NI UN SOLO MOVIMIENTO O LOS BALEAMOS!
PERO LA MUJER HIZO CASO OMISO DE LA ADVERTENCIA...
¡SOCORRO! ¡CARABINEROS, QUE NOS MATAN!
CÁLLATE GORDA ESTÚPIDA
¿EH? ¿QUÉ PASA AHÍ?
¡CORRE!
NO NECESITAS DECÍRMELO
¡ALTO O DISPARO!
PERO
?
¡MALDICIÓN!
QUÉ
¡MI MANO! ¡AYYY, DIOS MÍO!
OIGA MI CABO ¿NO CREE QUE ESTO LE CORRESPONDE A LA POLICÍA PORTUARIA?
¡JA, JA, JA! BIEN, LEVANTEN LAS MANOS
ROBINSON CRUSOE.
¿CREES QUE ESTÉN CERCA DE NOSOTROS?
NO SÉ, Y NO VOLVERÉ A AVERIGUAR-


¡DIABLOS! OYE ESTA GRIETA ME DA UNA IDEA
A MÍ TAMBIÉN PODEMOS PREPARAR UNA TRAMPA. ¡TAPÉMOSLA CON RAMAS!
AHORA TENDREMOS QUE ATRAER LOS A ELLA. SERÁ DIFÍCIL... ¡Y ARRIESGADO!
YO LO HARÉ. LOS ESPERAREMOS Y YO SERVIRÉ DE CEBO... PERO SÓLO UNO CAERÁ, EL QUE CORRA PRIMERO. Y SON DOS LOS QUE NOS SIGUEN A NOSOTROS. LOS VIMOS CUANDO SE SEPARABAN
NO TE PREOCUPES. ¡DEL OTRO ME ENCARGO YO!...
¡MIRA, AQUÍ HAY HUELLAS POR AQUÍ TOMARON!
¿EH...?
SALVÓ CON FACILIDAD LA TRAMPA, PERO POR MEDIR DEMASIADO SU SALTO, PARA NO DESPERTAR SOSPECHAS, TROPEZÓ EN UNA RAMA. .
¡AHH
¡LO TENEMOS ¡AYYYYY!
¿EH?
VAS A PAGAR LO QUE HICISTE A MI AMIGO ¡Y AHORA!
¡CEREBRO ¿DÓNDE ESTÁ?. ¡DIOS...!

CONTINUARÁ.

TERCER SUDAMERICANO DE ESQUI NAUTICO

TEXTO: ERNESTO OLIVARES

- Venezolanos fueron los más destacados del certamen efectuado en Viña del Mar
- Aprendamos algo de este espectacular deporte que ustedes pueden practicar

Todo un éxito resultó el **Tercer Campeonato Sudamericano de Esquí Náutico** cuya sede, en esta oportunidad, correspondió a Chile. La hermosa laguna **Sausalito** de la ciudad de Viña del Mar fue el escenario en donde venezolanos, argentinos, chilenos, peruanos y bolivianos demostraron sus cualidades en este deporte, que desgraciadamente no tiene la popularidad de otros.

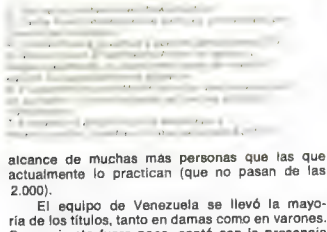
Las tres pruebas de competencia (slalom, figuras y saltos), además de los "shows" acuáticos, fueron seguidas con vivo interés. MAMPATO estuvo en Viña del Mar y reporteó para ustedes el certamen para darles una visión de lo acontecido, y al mismo tiempo enseñarles algo de este deporte, que si bien es cierto es bastante caro, promete transformarse en una actividad al

1. *Laguna Sausalito, bello paisaje para un torneo que mereció más público*

2

3

4



5

alcance de muchas más personas que las que actualmente lo practican (que no pasan de las 2.000).

El equipo de Venezuela se llevó la mayoría de los títulos, tanto en damas como en varones. Como si esto fuera poco, contó con la presencia de María Victoria Carrasco, campeona mundial de figuras; en Sausalito ratificó sus pergaminos al ganar los 3 títulos, quebrar una marca mundial y coronarse como **la figura más destacada del torneo.** Llamó la atención, además, la juventud de varios competidores, entre ellos **Ana María Carrasco,** de Venezuela (hermana de la campeona), quien apenas cuenta con 11 años; **Ovidio Rodríguez** (también de Venezuela), 14 años; **Cristián Rivera** (Chile), que no pasa de los 15.

Importante fue la actuación de **Carlos Amal** (Venezuela), el cual logró la marca sudamericana de salto al lograr llegar a los 41,45 metros, ante la admiración del público. Pese a la hazaña, el título de esa especialidad lo obtuvo su compatriota **Rafael Lacavalieri,** pues al sumar el puntaje obtenido en sus otros saltos, lo superó.

De las 6 pruebas disputadas, Venezuela ganó 5. El argentino **Alfredo Birger** logró el título de slalom, además de resultar segundo en figuras.

La extraordinaria María Victoria superó la mejor marca mundial de figuras, aunque su marca no fue válida, debido a que se necesitaban 5 jueces internacionales, y en este certamen solamente había 1.

Meta de la Federación: mayor difusión

Pocos esperaban que Chile tuviera tan buena participación. El Presidente de la Federación (que es campeón nacional), **Walter Rivera,** había contado a MAMPATO que Chile no podía aspirar a mucho en este torneo: **"es casi imposible practicar como corresponde. Los equipos son costosos y hay pocas facilidades para adquirirlos".** De ahí que hasta este momento la práctica del esquí acuático está limitada a las personas que cuentan con los recursos económicos que les permitan comprar esquíes, lancha y otros implementos.

Afortunadamente la directiva de la Federación (que tiene 5 años de existencia) ha elaborado un plan, y está haciendo los contactos necesarios para llevar el deporte a una mayor cantidad de gente: **"Se trata** —nos dice el dirigente— **de que cada club pueda importar su propia lancha. De esa forma no será necesario que cada persona tenga que comprar una para poder entrar a un club".**

En Chile hay actualmente 8 clubes. Ellos son: Sausalito, Vichuquén, Boxers, Delfines, El Quisco, Papudo, Algarrobo y Rapel.

"Cuando logremos nuestro objetivo cualquier joven no tendrá más que entrar a un club, si está interesado en esquiar", agrega el presidente de la Federación.

Conozcamos algo acerca del Esquí Náutico

Este deporte deriva del esquí sobre la nieve. Es menos peligroso que aquél, pues las caídas se producen sobre el agua. Sin embargo no deja de tener sus riesgos. **"Todo deporte es peligroso, si no se toman las precauciones debidas",** nos enfatiza el campeón chileno Rivera. Se puede practicar en mar o en laguna, aunque los esquiadores prefieren lo último, debido a la ausencia de olas que dificultan el desarrollo de las pruebas.

¿Qué es el **slalom?** Se trata de una de las 3 disciplinas de la competencia. La cancha está

formada por 6 boyas colocadas en zig-zag (ver figura 1), que son las que debe sortear el esquiador, además de entrar y salir por las primeras y últimas puertas de la cancha.

El competidor es tirado por una lancha, y se une a ella gracias a una cuerda de 23 metros con mango de esponja para asirse mejor. Con el mismo objeto debe contar con guantes. También debe usar en forma obligatoria un **chaleco salvavidas** para protegerse de los golpes en caso de caídas, especialmente para cuidar sus costillas. Ello se debe a la gran velocidad que toma el competidor para cruzar la cancha en el menor tiempo. Este debe hacer 4 pasadas, cada una de ellas a una velocidad determinada (49, 52, 55 y 58 kilómetros por hora). Si en una pasada logra sortear sin contratiempos las 6 boyas, inicia de inmediato el recorrido a la inversa; de lo contrario, se le computa hasta la boya en que falló.

La prueba de **figuras** es el desafío a la constancia. El esquiador debe dedicar gran cantidad de tiempo a su práctica. Solamente de esa forma logrará aprender y dominar los diferentes movimientos.

Al ver la prueba en su desarrollo es difícil darse cuenta del esfuerzo que ha costado al esquiador llegar a vencer los escollos. La prueba de figuras (o destreza) consiste en que el competidor debe hacer el máximo de movimientos (vueltas, medias vueltas) en una pasada de 20 segundos. Cada uno de los giros tiene un puntaje que puede ir desde los 20 a los 400 puntos. Se debe hacer 2 pasadas, una sobre 2 esquíes y otra sobre uno solo (se utiliza esquíes cortos). La más difícil es la última pasada. La clave está en lograr un buen equilibrio y contar con gran agilidad. El competidor siempre lleva la cabeza alta y los brazos pegados al cuerpo para evitar la caída.

El espectáculo del salto

Aunque los "shows" acuáticos presentados entre una y otra prueba eran entretenidísimos y hacían las delicias de los niños, la prueba que hacía ponerse de pie a los espectadores era la de los saltos. Se trata de la competencia más difícil y peligrosa, debido a la altura y velocidad alcanzadas por el esquiador que busca el salto más largo.

Para brincar, el competidor sube a toda velocidad por una rampa flotante, cuyo ángulo, sumado a la velocidad, lo hace elevarse. La rampa de competencias tiene 1,80 m.; pero quienes recién empiezan a practicar deben hacerlo con una de 1,54 m. El esquiador debe saltar, al comienzo, por un costado de ella, y luego por el frente (ver figura 2). Debe ir un poco agachado, sin encogerse demasiado, con la vista fija en el horizonte, llevando la cabeza alta, la espalda derecha y manteniendo el mango de la cuerda en posición baja y cerca del cuerpo.

La clave para lograr un buen salto está en la velocidad y el pique ("spring") hacia arriba. La velocidad es voluntaria, y el mismo competidor la solicita. Eso sí que existe un límite para la máxima, y él es de 56,5 kilómetros por hora.

Los niños y los jóvenes fueron los que más gozaron con este deporte que, gracias a este campeonato efectuado en Chile, se pone de moda. Si se cumplen las metas de los dirigentes chilenos, todos podríamos llegar a practicarlo.

LOS RESULTADOS FINALES

SALTO DAMAS
1) María Victoria Carrasco (Venezuela)
2) Ana María Carrasco (Venezuela)

SALTO VARONES
1) Rafael Lacavalieri (Venezuela)
2) Carlos Arnal (Venezuela)

DESTREZA DAMAS
1) María Victoria Carrasco (Venezuela)
2) María Esperanza Carrasco (Venezuela)

DESTREZA VARONES
1) Elpidio Rodríguez (Venezuela)
2) Alfredo Birger (Argentina)

SLALOM DAMAS
1) María Victoria Carrasco (Venezuela)
2) María Esperanza Carrasco (Venezuela)

SLALOM VARONES
1) Alfredo Birger (Argentina)
2) Elpidio Rodríguez (Venezuela)

Resultados por puntos:
1) Venezuela, con 8.666 puntos
2) Argentina, con 7.464 puntos
3) Chile, con 3.646 puntos.
4) Perú, con 1.281 puntos.
5) Bolivia, con 872 puntos.

6

7

BASES DEL CONCURSO

A. **PINTURA**

1. **Formato:** tamaño hoja oficio.
2. **Material:** témpera, acuarela, lápiz de cera, lápiz de color, plumón, tintas, collage, etc. Menos óleo.
3. **Envío:** dentro de un sobre, acompañado de un cartón del mismo tamaño del dibujo.
4. **Tema:** libre.

B. **CUENTO**

1. **Extensión:** mínima, una página y media, tamaño carta, escrita a máquina, doble espacio; máxima dos páginas tamaño carta, ídem.
2. **Tema:** libre.

C. **POEMA**

1. **Extensión:** mínima, dos versos; máxima, libre.
2. **Tema:** libre.

D. **TRABAJO MANUAL**

1. Libertad total de tema, forma y material.

E. **GENERALIDADES**

1. **Edad:** máxima, 14 años.
2. **Plazo:** los trabajos deben ser enviados a revista MAMPATO, Avenida Providencia 711, Santiago, no antes del primero de junio, ni después del primero de septiembre.
3. **Seudónimo:** cada trabajo será firmado por seudónimo, e irá acompañado de un sobre, en cuya parte exterior llevará escrito el seudónimo y en su interior los datos completos del concursante: nombre, dirección, etc.

¡ATENCION AMIGAS MAMPATIN

¡Una de estas muñecas puede ser tuya!

¿COMO?

Simplemente enviándonos tus mejores dibujos, cuentos, poemas o trabajos manuales. Premiaremos los mejores.

S!

nuestra página

Soy un lector más de la revista "Mampato". La compro cada semana porque es muy instructiva y entretenida.

Aquí le mando una serial inventada por mi y quisiera que la publicara en su revista, pues estoy seguro que les gustará a todos los niños.

Si Ud. quiere le puedo seguir mandando más series.

Sin nada más que decirle se despide de Ud., S. S. S.

Pedro Fdo. Reyes Orellana
Edad 12 años
7 Oriente 1261
Talca.

NUEVO «ESPIRAL»

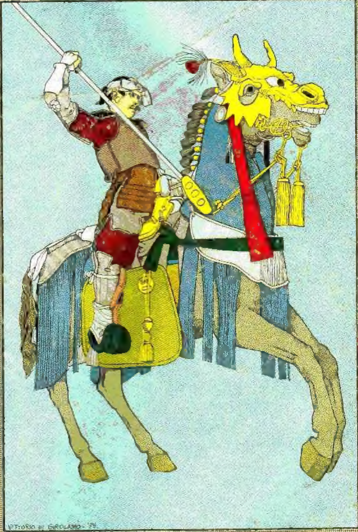
5° a 8° básico

Los textos ESPIRAL para 5º a 8º Año Básico del set "El Arbol Alegre", han sido adaptados a los programas de enseñanza vigentes.

eduteca
santillana
educación es creación

HERES Fabres y De Heeckeren

ARMADURAS JAPONESAS DE LOS SIGLOS XV Y XVI



El Japón no aparece en los mapamundi europeos anteriores al primer viaje de Colón a América. Esto demuestra que en los siglos XIV y XV Occidente no conocía todavía las islas que están más al oriente de China.

Los documentos que revelan el pasado cultural y las formas artísticas de Japón los hemos podido estudiar solamente a partir del siglo XIX. Hoy sabemos que uno de los rasgos más peculiares de la cultura japonesa es el arte de enfrentarse al enemigo para ganarle limpiamente.

La armadura de un "Samurai", de un guerrero andante o de un noble, era una mezcla de disfraz (que otorgaba al jinete y a su cabalgadura las apariencias y el poder psíquico de un ser sobrehumano) con vestimenta racionalmente concebida para la autodefensa.

No era, la armadura, un conjunto de escamas metálicas al estilo de los europeos, sino un colgar de piezas tejidas con elementos vegetales, fuertemente apretados, suficientes para detener las flechas y para amortiguar los golpes de armas cortantes.

La ventaja de estas armaduras "vegetales" sobre las "metálicas" europeas, estaba en su mayor livianez y en que permitían todos los movimientos propios de una lucha cuerpo a cuerpo, con la necesaria rapidez.

Vittorio di Girolamo.